一、新方向

细化认知干预：执行控制任务

三大关键词：抑制、转换、刷新

了解Stroop效应在执行控制中的体现

举例：颜色反应实验（形和义处理冲突）

了解Go-No-Go

二、相关技术

谷歌引用自动生成Latex信息

1. 项目方向

基于现有结论之上，但不进行实验验证

利用信息化手段进行数据量化

长期目标：基于青少年认知特点设计一款游戏软件，旨在消除网瘾

1. 社交平台相关

宋伊一：

关键词与方向

Social identity gratification宋明研究新方向：认知控制中的满足感，定义，因素

Social compensation

Networked public 网众传播：现实层面新范式

Properties of networked public

(1)Persistence

(2)Searchability

(3)Replicability

Impression management印象操作

郝洁：

➀基于脑科学层面

(1)暂时焦虑造成长期脑损伤 看手机->皮质醇增多->焦虑->看手机

(2)蓝光->抑制褪黑激素->失调->看手机

➁心理学层面

提高共情能力

社交比较引发焦虑，抑郁，嫉妒，媒体的积极适用会预测更高的主观幸福感。

手机焦虑

➂术语结论层面：

在线社交定义的特征

社交媒体的十种用途和满足感

④新方向：

多任务处理

兰于权：

文献一关注的7大方面

网络成瘾的5种类别

网络成瘾的症状

社交平台使用的动机

使用者人格特征（内向者：社会补偿，外向者：社会增强）

网络成瘾的消极影响

网络成瘾的7大标准

网络社交成瘾与网络游戏成瘾之间可能存在联系

文献二

外向型人格、神经质性人格、依赖性人格、FOMO模型与网络成瘾

其中依赖性人格和网络成瘾关系不大

FOMO模型是较为新的研究模型，可以深入

聊天机器人

机器人写诗

机器人陪聊

机器人讲故事

机器人游戏

机器翻译